

TUGAS AKHIR

PUSAT PERFILMAN di SURABAYA

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik (S-1)

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR



Diajukan Oleh :

FEBRIAN HARYONO

0651010045

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR

2010

TUGAS AKHIR

PUSAT PERFILMAN di SURABAYA

Dipersiapkan dan disusun oleh :

FEBRIAN HARYONO

0651010045

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 2 Agustus 2010

Pembimbing Utama :

Penguji

Ir. Pancawati Dewi, MT
NPTY. 3 6705 94 0033 1

Heru Subiyantoro, ST, MT
NPTY. 3 7102 96 0061 1

Pembimbing Pendamping :

Ir. Eva Elviana, MT
NPTY. 3 6604 94 0032 1

Ir. Erwin Djuni Winarto, MT
NPTY. 3 6506 99 0166

Ir. Muchlisiniyati Safeyah, MT
NPTY. 3 6706 94 0034 1

Tugas Akhir telah diterima sebagai persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana (S – 1)

Tanggal :

Dr, Ir. Edi Mulyadi, SU

NIP. 19551231 198503 1 00 2

Dekan Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan

PUSAT PERFILMAN di SURABAYA

Febrian Haryono

0651010045

ABSTRAKSI

Pusat Perfilman di Surabaya merupakan sebuah tempat yang mewadahi kegiatan menonton film yang dapat dinikmati oleh masyarakat dari berbagai lapisan dan golongan umur, sebagai sebuah ikon tempat hiburan yang baru di kawasan kota Surabaya.

Terletak di kawasan Surabaya Selatan, tepatnya di jalan Abdul Wahad Siamin, lokasi yang dianggap strategis ini diharap dapat mendukung kegiatan menonton film dan juga kegiatan lainnya yang berkenaan dengan *entertain*. Dengan area disktrik yang difungsikan sebagai kawasan hiburan dan perdagangan, adanya pusat perbelanjaan/ *Shopping Mal* dan restoran, kehadiran Pusat Perfilman di Surabaya ini diharapkan menjadi tempat hiburan yang baru, yang saling mendukung tempat-tempat hiburan yang telah ada, yang menghadirkan suasana menonton yang berbeda dari bioskop yang ada di kota Surabaya, yang saat ini hanya kita temui di Mal-Mal yang ada.

Sebuah ikon 'bioskop yang berbeda, yang menjadi daya tarik tersendiri bagi para penikmat film dan pengunjung. Pergelaran kegiatan yang berkenaan dengan film pun juga dapat dilaksanakan disini, seperti *Galla Premiere*, Festival Perfilman, hingga *workshop* yang membahas mengenai seluk beluk perfilman. Jadi, selain untuk menonton, Pusat perfilman di Surabaya ini juga dapat mewadahi kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan film itu sendiri. Fasilitas yang ada selain studio dengan zona menonton yang sesuai dengan tema film, cafe, *store*, studio *meeting* dan studio 3D, juga adanya sebuah galeri perfilman, yang dapat menarik perhatian masyarakat kota Surabaya.

Metode pembahasan yang digunakan berupa pengumpulan data yang mendukung diperlukannya sebuah pusat perfilman bagi kota Surabaya, yang kemudian dianalisa disertai contoh studi kasus dan literatur sejenis, sehingga pencapaian akhir dapat memberi gambaran yang jelas mengenai obyek yang akan dirancang.

Kata Kunci : Perfilman, Berbeda, Hiburan.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas segala nikmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Pusat Perfilman di Surabaya”** ini dapat terselesaikan dengan baik, guna memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S-1) Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur di Surabaya.

Penulis menyadari bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir ini juga tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Bersama ini dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr . Ir . Edi Mulyadi , SU selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan atas kesempatan yang diberikan.
2. Bapak Ir. Syaifudin Zuhri, MT selaku Ketua Program Studi Arsitektur atas dukungan dan saran yang diberikan selama proses pembuatan Laporan mulai dari Metode Penelitian hingga Laporan Tugas Akhir ini.
3. Kepada Bapak dan Ibu Pengurus BAKESBANG, BAPEKO, Dinas Cipta Karya dan Dinas Pemetaan yang telah melayani dengan baik dalam proses pencarian dan peminjaman data yang mendukung proses penulisan Laporan ini.
4. Pihak-pihak yang membantu penulisan sehingga penyusunan laporan ini dapat terselesaikan dengan baik yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhirnya dengan selesainya laporan ini saya sebagai penulis sadar bahwa masih banyak kekurangan ataupun ketidak sempurnaan pada penulisan dan penyusunan laporan ini, untuk itu saya selalu membuka diri untuk menerima semua kritik dan saran demi kesempurnaan laporan ini.

Laporan ini diharapkan dapat bermanfaat dan membantu rekan mahasiswa lain, khususnya dalam bidang arsitektur.

Akhir kata, saya mohon maaf bila masih terdapat berbagai kekurangan pada laporan ini, dan tidak lupa saya sekali lagi mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah membantu dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini.

Surabaya, Agustus 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1. 1. Latar Belakang Perancangan.....	5
1. 2. Tujuan Perancangan	3
1. 3. Batasan dan asumsi	6
1. 4. Tahapan Perancangan.....	7
1. 5. Sistematika Laporan.....	8
BAB II. TINJAUAN OBYEK PERANCANGAN	10
2. 1. Tinjauan Umum	10
2. 1. 1. Pengertian Obyek Perancangan.....	10
2. 1. 2. Studi Literatur	10
2. 1. 3. Studi Kasus	22
2. 1. 4. Analisa Hasil Studi.....	36
2. 2. Tinjauan Khusus	37
2. 2. 1. Lingkup Pelayanan.....	37
2. 2. 2. Aktivitas dan Kebutuhan Ruang	37
2. 2. 3. Perhitungan dan Kebutuhan Ruang.....	40
2. 2. 4. Program Ruang	46

BAB III. TINJAUAN LOKASI	47
3. 1. Latar Belakang Pemilihan Lokasi	47
3. 2. Penetapan Lokasi	48
3. 3. Kondisi Fisik Lokasi	51
3. 3. 1. Aksesibilitas	52
3. 3. 2. Potensi Lingkungan / Site	53
3. 3. 3. Infrastruktur Kota.....	55
BAB IV. ANALISA PERANCANGAN	58
4. 1. Analisa Ruang	58
4. 1. 1. Organisasi Ruang	58
4. 1. 2. Hubungan Ruang dan Sirkulasi.....	59
4. 1. 3. Diagram Abstrak	61
4. 2. Analisa Site	62
4. 2. 1. Analisa Aksesibilitas	62
4. 2. 2. Analisa Iklim.....	63
4. 2. 3. Analisa Lingkungan Sekitar	64
4. 2. 3. Analisa Zoning	65
BAB V. KONSEP PERANCANGAN	67
5. 1. Konsep Dasar Rancangan	67
5. 2. Konsep Bentuk	68
5. 3. Konsep Tampilan	69
5. 4. Konsep Sirkulasi	69
5. 5. Konsep Ruang Dalam (Interior)	70
5. 6. Konsep Ruang Luar.....	71
5. 7. Konsep Struktur	71
5. 8. Konsep Mekanikal Elektrikal.....	71
BAB VI. APLIKASI PERANCANGAN	73
6.1. Aplikasi Bentuk.....	73
6. 2. Aplikasi Tampilan.....	75

6. 3. Aplikasi Sirkulasi	77
6. 4. Aplikasi Ruang Luar	78
6.5. Aplikasi Ruang Dalam Bangunan (Interior)	78
PENUTUP.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jarak antar tempat duduk	15
Gambar 2.2 Lebar Layar Bioskop	15
Gambar 2.3 Jarak pandang penonton paling dekat dengan layar	16
Gambar 2.4 Pandangan penonton secara horizontal	16
Gambar 2.5 Bentuk studio untuk pemutaran film 35mm dan 70mm	17
Gambar 2.6 Tampak Bangunan BLITZ	22
Gambar 2.7 Area loby BLITZ	23
Gambar 2.8. Area Fasilitas Candy Shop, Music Station, dan Area Billiard	24
Gambar 2.9 Interior BLITZ	24
Gambar 2.10 Hall BLITZ	25
Gambar 2.11 Denah BLITZ	25
Gambar 2.12 Tampak UFA	26
Gambar 2.13 Fasade UFA	27
Gambar 2.14 Denah UFA	27
Gambar 2.15 Potongan UFA	28
Gambar 2.16 Material interior UFA	28
Gambar 2.17 Tampak MPX Grande	29
Gambar 2.18 Penjualan tiket MPX	29
Gambar 2.19 Koridor MPX	30
Gambar 2.20 Tunjungan Plaza	31
Gambar 2.21 Area Snack dan Loby Tunjungan 21	32
Gambar 2.22 Area Snack, Tiket dan Loby Tunjungan 21	32
Gambar 2.23 Ruang Proyektor Tunjungan 21	33
Gambar 2.24 Studio Tunjungan 21	33
Gambar 2.25 Denah Tunjungan 21	36
Gambar 3.1 Peta Surabaya	47

Gambar 3.2	Peta Lokasi Site	49
Gambar 3.3	Peta wilayah peruntukan Kecamatan Dukuh Pakis	50
Gambar 3.4	Peta Garis dan Google Earth	50
Gambar 3.5	Eksisting Site	51
Gambar 3.6	Foto Keadaan Tanah di lokasi	52
Gambar 3.7	Foto Keadaan Vegetasi di lokasi	52
Gambar 3.8	Foto Keadaan Jalan di lokasi dan alur aksesibilitas	53
Gambar 3.9	Foto Tampilan GOCI Mall	53
Gambar 3.10	Foto Perumahan Monaco	54
Gambar 3.11	Foto Tampilan Ruko	54
Gambar 3.12	Foto Tampilan Mc Donalds	55
Gambar 3.13	Jaringan Listrik	55
Gambar 4.1	Sketsa Organisasi Hubungan antar Ruang	58
Gambar 4.2	Sketsa Linier	59
Gambar 4.3	Sketsa Ruang dan Sirkulasi Pengunjung	59
Gambar 4.4	Sketsa Ruang dan Sirkulasi Karyawan dan Staf	60
Gambar 4.5	Sketsa Ruang dan Sirkulasi Undangan dan Artis	60
Gambar 4.6	Sketsa Ruang dan Sirkulasi Servis	60
Gambar 4.7	Diagram Abstrak Level 1-2	61
Gambar 4.8	Diagram Abstrak Level 3	62
Gambar 4.9	Sketsa alur sirkulasi menuju Site	62
Gambar 4.10	Sketsa alur IN dan Out pada Site	63
Gambar 4.11	Lokasi Site, Orientasi massa bangunan	64
Gambar 4.12	Analisa Zoning lantai 1 dan 2	66
Gambar 5.1	Tampilan bangunan bioskop yang berani	67
Gambar 5.2	Gambar Model Studio	68
Gambar 5.3	Konsep Tampilan	69
Gambar 5.4	Pola ruang dalam Level 1,2 dan 3	70
Gambar 5.5	Cara kerja sprinkler	72

Gambar 6.1 Pencapaian Bentuk Bangunan	73
Gambar 6.2 Pencapaian Bentuk Rangka Atap	74
Gambar 6.3 Pencapaian Bentuk Fasilitas	74
Gambar 6.4 Bentuk Rangka Atap Level 3	75
Gambar 6.5 Perspektif Bangunan	76
Gambar 6.6 Sirkulasi Dalam Site	77
Gambar 6.7 Vegetasi Dalam Site	78
Gambar 6.8 Interior Studio	79
Gambar 6.9 Interior Lounge Horor dan Cafe	79
Gambar 6.10 Interior Lounge Drama dan Cafe	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Kenaikan Penonton	2
Tabel 1.2 Jumlah Produksi Film	3

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berbicara mengenai sebuah film, terpintas sebuah imajinasi yang ajaib, yang dalam skala tertentu dapat mempengaruhi kondisi emosional seseorang, atau bahkan dapat mengubah hidup orang tersebut.

Sebelum atau bahkan tanpa terjadinya transaksi ekonomi, film diapresiasi sebagai suatu pengalaman (*experience*). Belakangan ini, tanpa dipungkiri, dunia perfilman telah bertumbuh dan berkembang menjadi sebuah bisnis industri yang cukup pesat, baik di luar maupun dalam negeri. Perkembangan industri perfilman Indonesia sudah berlangsung sejak lama, yang dirintis oleh tokoh perfilman nasional Usmar Ismail pada tahun 1950 an. Perjalanan sejarah yang panjang tersebut tentu tidak lepas dari kondisi pasang surut atau dinamika yang terjadi akibat berbagai situasi dan tantangan yang mempengaruhi pada kurun waktu yang ada hingga sekarang.

Perkembangan perfilman di Indonesia juga tidak kalah dengan Negara lain, hampir setiap minggu, muncul film-film baru yang menghiasi wajah gedung pertunjukan (bioskop) di setiap kota. Karenanya, industri perfilman telah menjadi bagian yang sangat penting dalam pembangunan bangsa, tidak hanya terkait dengan pengembangan dan revitalisasi seni dan budaya nasional, namun sekaligus pengembangan citra bangsa dalam kancah pergaulan lintas budaya dan bangsa melalui karya seni perfilman. Bahkan dalam era industri kreatif yang tumbuh pesat sekarang ini, industri perfilman merupakan salah satu unsur industri kreatif yang diprediksikan akan menjadi industri gelombang keempat (*fourth wave industry*) dalam perkembangan ekonomi global setelah era ekonomi pertanian, ekonomi industri, dan ekonomi informasi.

Saat ini Produksi film Indonesia secara kualitas maupun kuantitas terus meningkat. Hingga sebuah film menjadi salah satu hiburan yang paling banyak diminati oleh masyarakat, karena film memiliki berbagai *genre* (jenis)

cerita yang mampu menarik banyak orang untuk mengetahui isi cerita dari film tersebut, seperti, : drama, komedi, horror, *thriller* (misteri), petualangan, ilmiah, fiktif dan banyak lagi. Mengutip dari Askurifai Baksin (2007), salah satu aktifitas perfilman, adapun pesan – pesan komunikasi terwujud dalam cerita dan misi yang dibawa film tersebut serta terangkum dalam bentuk drama, *action*, komedi, dan horror. Jenis – jenis film inilah yang dikemas oleh sutradara sesuai dengan tendensi masing – masing. Ada yang tujuannya menghibur , memberi penerangan atau mungkin kedua-duanya. Ada juga yang memasukkan dogma – dogma tertentu sekaligus mengajarkan kepada khalayak penonton. Pernyataan dari sutradara film *Andai Ia Tahu* , Indra Yudhistira Ramadhan juga menyampaikan bahwa setidaknya ada dua hal yang mampu mendorong manusia melakukan perubahan ke arah yang lebih baik. Pertama adalah cinta, kedua melalui film. Pernyataan ini mewakili filmnya yang bergenre komedi – romantis.

Hampir sekitar 70%, jenis film yang diproduksi oleh seniman bangsa ini, memiliki pangsa pasar mulai dari usia 15 – 25 tahun, artinya pangsa pasar ditujukan tidak hanya untuk keluarga, namun untuk anak-anak muda di negeri ini. Berikut Tabel 1.1. yang menjelaskan mengenai jumlah kenaikan penonton yang berdatangan ke gedung Bioskop di Indonesia, :

Tahun	Jumlah Penonton
2004	4.250.000
2005	5.600.250
2006	6.950.000
2007	8.299.000
2008	9.639.000

Tabel 1.1. Jumlah Kenaikan Penonton

Sumber : www.Surabayatourism.com

Berikut ini Tabel 1.2., yang menyampaikan mengenai data perbandingan jumlah film nasional dan film asing yang diputar di bioskop- bioskop Indonesia tiap tahunnya, :

Tahun	Film Nasional	Film Internasional
2005	28	168
2006	38	183
2007	57	204
2008	64	234

Tabel 1.2. Jumlah Produksi Film

Sumber : <http://us.movie.detikhot.com>

Berkembangnya jumlah film yang ada tentu diperlukan sebuah wadah untuk memutar film-film tersebut, di Indonesia sendiri, Bioskop 21 (Cineplex 21 Group) adalah jaringan bioskop yang terbesar, dan merupakan pelopor jaringan cineplex di Indonesia. Jaringan bioskop ini tersebar di beberapa kota besar di seluruh Nusantara dan sebagian besar di antaranya terletak di dalam pusat perbelanjaan, dengan film-film Hollywood dan Indonesia sebagai menu utama, dan didukung oleh teknologi tata suara Dolby Digital dan THX.

Seiring dengan tuntutan perkembangan zaman, Cineplex 21 Group telah melakukan sejumlah pembenahan dan pembaharuan, di antaranya adalah dengan membentuk jaringan bioskopnya menjadi 3 merek terpisah, yakni Cinema 21, Cinema XXI, dan The Premiere untuk target pasar berbeda. Cinema 21 memiliki jaringan bioskop terbanyak yang tersebar di seluruh Nusantara. Sebelum Cinema XXI berdiri, Cinema 21 menguasai keseluruhan pangsa pasar penonton bioskop Indonesia dengan memberlakukan harga tiket bervariasi dan jenis film yang diputar, sesuai dengan lokasi dan target yang dituju. Setelah Cinema XXI berdiri, perlahan Cinema 21 berubah menjadi jaringan bioskop kelas dua, dengan sebagian besar film yang diputar merupakan film-film karya negeri sendiri dan film-

film asing yang tidak diputar di Cinema XXI lagi. Namun hal ini tidak berlaku di beberapa kota di luar Jakarta yang belum tersedia Cinema XXI dan tidak banyak terdapat Cinema 21.

Selain jaringan bioskop Cineplex 21 Group diatas, munculnya sebuah ikon bioskop yakni Multiplex (MPX) yang terletak di Pasaraya Grande, Jakarta juga menjadi perhatian khusus bagi masyarakat luas, terutama penikmat film. MPX Grande menyebut dirinya sebagai *boutique cinema* yang tidak saja hanya menjual kualitas gambar dan suara, melainkan juga interior (suasana).

Di kota Surabaya sendiri, juga telah banyak bermunculan bioskop (baik Cinema 21 dan XXI), berikut nama-nama gedung Bioskop yang masih aktif terbuka sampai saat ini, : Galaxy 21, Sutos XXI, Tunjungan 21 dan XXI, Delta 21, Supermal 21, Cito 21, dan Royal 21. Untuk MPX Grande yang telah disebut, baru terdapat di kota Jakarta saja. Bioskop yang telah ada, hanya menghadirkan sajian film yang sifatnya konvensional saja. Dalam arti, bioskop yang pada umumnya terdapat di pusat perbelanjaan yang ada yang hanya menyajikan sebuah tontonan film yang sedang beredar.

Menurut pakar statistika ITS, Kresnayana Yahya, salah satu faktor yang menyebabkan kemunduran dalam dunia film adalah karena pembangunan yang bersifat Jakarta – sentris di masa orde baru. Akibatnya, sarana perfilman hanya berkembang di Jakarta. Sebenarnya Surabaya tidak kalah dalam hal kreatifitas. Dalam perkembangan film pun, Surabaya juga berperan. Dengan dimulainya otonomi daerah, diharapkan daerah, seperti kota Surabaya dapat mulai mengembangkan sarana untuk mengembangkan film sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa Surabaya bisa menjadi salah satu sarana untuk memajukan perfilman Indonesia.

Dengan demikian, adapun beberapa alasan dibuatnya Pusat Perfilman di Surabaya, :

- Selama ini belum ada di kota Surabaya, belum memiliki sebuah pusat perfilman yang mewadahi kegiatan perfilman yang ada, seperti zona untuk menonton film berdasar

klasifikasi dari jenis film tersebut, yang tentunya memiliki klasifikasi suasana ruang yang berbeda – beda dan tata suara digital (Dolby & THX), hal ini dipilih dengan pertimbangan jenis film yang paling banyak diproduksi, digemari dan ditonton oleh masyarakat.

Dengan alasan diatas, dapat dijadikan sebagai suatu alasan Pemerintah Kota Surabaya untuk mengembangkan dan memusatkan industri perfilman sebagai suatu industri hiburan di kota Surabaya.

1.2. Tujuan Perancangan

Melihat latar belakang di atas, maka maksud dan tujuan direncanakannya proyek ini adalah :

- Maksud :

- Menghadirkan sebuah bangunan tunggal gedung bioskop yang mengapresiasi perfilman-perfilman yang beredar, baik luar maupun dalam negeri dengan tampilan dan suasana yang berbeda klasifikasi zona menonton berdasar jenis film- film yang paling banyak diminati seperti :film 3D, action, drama, horor dan petualangan.
- Mewujudkan sebuah pusat perfilman yang berbasis kekinian--> tampil berbeda dan menarik
- Surabaya mampu menjadi kota yang mendukung acara-acara yang berhubungan dengan perfilman, seperti gala premiere film dan acara festival perfilman.
- Mewujudkan sebuah Pusat Perfilman yang sarat dengan basis kemodernan, ditinjau dari kenyamanan ruang dan material ruang yang digunakan, terutama ruang studio Bioskop yang nyaman.
- Menghadirkan fasilitas penunjang hiburan lainnya yang tidak kalah dengan pusat hiburan lain di Surabaya.

- Tujuan :

- Sebagai pusat untuk menonton film dari gedung – gedung bioskop yang telah ada di kota Surabaya.
- Terpenuhinya keinginan masyarakat akan sebuah gedung pertunjukan film (bioskop) yang representative.

1.3. Batasan Dan Asumsi

Pembahasan hanya dibatasi dari segi teknis, perencanaan dan perancangan arsitektur yang disesuaikan dengan judul. Analisa-analisa yang ada lebih banyak didasarkan pada sisi arsitektur, sedangkan masalah non teknis lainnya yang tidak berkaitan dengan bidang arsitektur adalah sebagai penunjang dan pelengkap dalam proses perencanaan dan perancangan. Pertunjukan film yang disajikan dalam Pusat Perfilman di Surabaya mempunyai 3 kategori yang berbeda sesuai dengan jenis filmya masing-masing, yaitu :

- Zona Studio Regular berdasar klasifikasi jenis film:
 - Studio *Action* (Studio Zone 1, kapasitas : 288 kursi)
 - *Thriller* (Studio Zone 2, kapasitas : 202 kursi)
 - Petualangan (Studio Zone 3, kapasitas : 202 kursi)
 - Drama-komedi (Studio Zone 4, kapasitas : 202 kursi)Zona ini menggunakan ukuran film 35mm dengan tata suara dan interior ruang yang berbeda di tiap studio, dilihat dari segi klasifikasi film.
- Zona Studio Dolby 3D
Untuk menyaksikan film – film yang menghadirkan kualitas gambar tiga dimensi dengan luasan studio yang lebih besar dan suasana interior yang berbeda, menggunakan film 70mm. Kapasitas studio, sebanyak 288 kursi.
- Zona Studio Multipurpose Meeting

Studio kelas VIP yang digunakan untuk acara – acara *meeting* pada hari tertentu dengan disertai layar LCD yang berukuran sama besar seperti zona studio film regular (35mm) dan kursi duduk yang lebih nyaman, sedang untuk hari – hari biasa merupakan studio VIP yang memutar film –film tertentu yang menjadi *Box Office* pada tiap minggunya, sehingga kesan eksklusif dapat tercapai. Kapasitas studio, sebanyak 63 kursi.

Sistem pengelolaan pada Pusat Perfilman di Surabaya ini, dibawah oleh pihak swasta dalam hal ini pihak pengelola dengan pembagian tugas dan spesialisasi tersendiri. Dianggap bahwa dana yang dipersiapkan untuk membangun proyek Pusat Perfilman di Surabaya yang direncanakan adalah milik swasta baik perorangan ataupun kelompok yang bekerja sama dengan pihak swasta lain yang berkepentingan.

1.4. Tahapan Perancangan

Dalam mengumpulkan data – data dan masukan yang berguna bagi proses dan perancangan proyek ini, maka tahapan yang akan dilalui adalah :

- Studi Literatur

Mempelajari masalah-masalah yang berhubungan dengan proyek yang direncanakan untuk melengkapi data masukan dalam proses perencanaan dan perancangan. Adapun Literatur yang dibahas adalah, mengenai standarisasi ruang dan bentuk gedung bioskop dalam konteks Arsitektural. Literatur diambil dari :

1. Ernest Neuferts Standart. Jilid 1 dan 2 dalam Versi Bahasa Indonesia.
2. Akustik Lingkungan (Leslie L.Dolle)
3. New Metric Handbook (Patricia Tutt, London)

- **Studi Kasus**
Mengumpulkan data-data mengenai kebutuhan desain melalui obyek rancang yang nyata yang berkaitan erat dengan lingkup pembahasan obyek.
- **Analisa Data Obyek dan Literatur**
Penemuan solusi untuk masing-masing spesifikasi kerja, diperoleh melalui wawancara dan survei lapangan agar data yang diperoleh semakin lengkap dan lebih spesifik lagi.
- **Pembuatan Konsep Rancangan**
Data-data yang sudah terkumpul dievaluasi, untuk kemudian diolah dan diproses guna mendapatkan pedoman dalam perencanaan dan perancangan Pusat perfilman di Surabaya.
- **Aplikasi Konsep → Pra rancangan**
Menemukan ide bentuk dasar dari rancangan Pusat Perfilman di Surabaya.

1.5. Sistematika Laporan

Untuk mendapatkan pengertian dan pemahaman yang sama tentang Pusat Perfilman di Surabaya ini, maka penyajian laporan ini menggunakan sistematika sebagai berikut :

BAB I :

Pendahuluan, yang menjabarkan mengenai latar belakang pemilihan judul proyek tugas akhir, maksud dan tujuan, ruang lingkup perancangan, metode perancangan, sistematika laporan.

BAB II :

Tinjauan proyek, menjabarkan tentang Pengertian Judul, Studi Proyek Sejenis, Studi Literatur, Studi Kasus dan Studi Standarisasi yang berkaitan dengan proyek dimana menyangkut tentang aspek kualitas dan kuantitas serta persyaratan proyek. Tinjauan khusus obyek rancangan membahas :

Batasan dan Asumsi, Lingkup Pelayanan, Aktivitas dan Kebutuhan Ruang, Perhitungan Luas Ruang, Serta pengelompokan Ruang.

BAB III :

Tinjauan Lokasi perancangan yang menjabarkan tentang : Latar Belakang Pemilihan Lokasi, Penetapan Lokasi, Keadaan Fisik Lokasi, Aksesibilitas, Potensi bangunan Sekitar, Infrastruktur Kota.

BAB IV :

Analisa Perancangan, menjabarkan analisa perancangan dimana didalamnya terdapat tema yang diinginkan dalam rancangan.

BAB V :

Pada bab ini berisi mengenai konsep serta tema perancangan dari Pusat Perfilman di Surabaya yang mendasari terciptanya sebuah desain rancangan.

BAB VI

Bab ini menjelaskan tentang aplikasi rancangan dari Pusat Perfilman di Surabaya dengan menggunakan persyaratan-persyaratan yang ada pada bab sebelumnya, untuk kemudian diterapkan pada penyelesaian gambar rancangan tugas akhir.